DUNGEONS & DRAGONS®

Вен'делен Тенидин

имя персонажа

Бард 9 ()	Чужеземец	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Гитьянки	ЗН	48 000
раса	мировоззрение	опыт

сила 11 (+0)

ловкость 16 (+3)

телосложение 12 (+1)

интеллект 10 (+0)

мудрость 14 (+2)

харизма 16 (+3)

вдохновение

+4 бонус мастерства

- (+0) Силы
- (+7) Ловкости
- (+1) Телосложения
- (+0) Интеллекта
- (+2) Мудрости
- (+7) Харизмы

спасброски

- (+7) Акробатика (Лов)
- (+2) Анализ (Инт)
- (+4) Атлетика (Сил)
- (+6) Внимательность (Мдр)
- (+10) Выживание (Мдр)
- (+5) Выступление (Хар)
- (+5) Запугивание (Хар)
- (+2) История (Инт)
- (+5) Ловкость рук (Лов)
- (+2) Магия (Инт)
- (+4) Медицина (Мдр)
- (+5) Обман (Хар)
- (+2) Природа (Инт)
- (+10) Проницательность (Мдр)
- (+2) Религия (Инт)
- (+5) Скрытность (Лов)
- (+7) Убеждение (Хар)
- (+4) Уход за животными (Мдр)

навыки

16 пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи.
Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие.
Простое оружие, Воинское оружие

Инструменты.
Музыкальные инструменты (барабан, флейта, лютня, цитра)

Языки.
Общий, Эльфийский, Гитский, Глубинная речь

прочие владения и языки

17 КД

+5 инициатива

30 фт скорость

Максимум хитов 57

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к8

кость хитов

успехи

провалы

спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
дл.лук	+7	1к8+3*
рапира	+7	1к8+3
кинжал	+7	1к4+3*

*дист. (150/600)
*метательное (дист. 20/60)

Доп.атака
Совершая действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

атаки и заклинания

ММ
СМ
ЭМ
ЗМ 25
ПМ

рапира, кинжал, длинный лук, колчан и 20 стрел, доспех из проклёпанной кожи, щит, дорожная одежда, медвежий коготь (трофей) на веревочке на шее, поясной кошель, Цитра Мак-Фуирмид (см. оборот)

рюкзак- спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, контейнер для карт и свитков, 3 листка бумаги, бутылочка чернил, писчее перо, барабан, 2 зелья лечения.

снаряжение

Я слежу за друзьями, как если бы они были слепыми котятами.

Для любой ситуации у меня есть уроки, извлечённые из наблюдений за природой.

черты характера

Каждый должен поступать так, чтобы всё племя было счастливо.

идеалы

Ша'сал Кхоу - самая важная вещь в моей жизни, даже когда они далеко от меня.

привязанности

Я с трудом доверяю представителям других рас, племён и сообществ.

слабости

ВДОХНОВЕНИЕ БАРДА
Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к8.
В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.
Вы можете использовать это умение 3 раза. Потраченные использования восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

ПЕСНЬ ОТДЫХА
Если вы, или любые союзные существа, способные слышать ваше исполнение, восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, каждый из вас восстанавливает дополнительно 1к8 хитов. Для того, чтобы восстановить дополнительные хиты, существо должно потратить в конце короткого отдыха как минимум одну Кость Хитов.

КОМПЕТЕНТНОСТЬ
Ваш бонус мастерства удваивается для любых проверок навыков Проницательность и Выживание.

КОНТРОЧАРОВАНИЕ
Вы можете действием начать исполнение, которое продлится до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы и все дружественные существа в пределах 30 футов от вас совершают спасброски от запугивания и очарования с преимуществом. Чтобы получить это преимущество, существа должны слышать вас. Исполнение заканчивается преждевременно, если вы оказываетесь недееспособны, теряете способность говорить, или прекращаете исполнение добровольно (не требуется действие).

БОЕВОЕ ВДОХНОВЕНИЕ
Существо, получившее от вас кость бардовского вдохновения, может бросить эту кость и добавить результат к своему броску урона оружием. В качестве альтернативы, если существо атаковано, оно может реакцией совершить бросок кости вдохновения и добавить результат к своему КД от этой атаки. Оно может сделать это после броска атаки, но до того, как узнает, попали ли по нему.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Вен'делен Тенидин

имя персонажа

50	6 фт. 2 дюйма	180 фнт
возраст	рост	вес
Жёлтые	желтоватая	Серебрянные
глаза	кожа	волосы

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

СТРАННИК
Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

предыстория персонажа

Декадентное мастерство.
Вы изучаете один язык и получаете владение одним навыком или инструментом на ваш выбор. Во вневременном городе Ту'нарат у гитьянок есть бесчисленное количество времени, для овладения неисчислимыми знаниями (уже учтено).

Воинский талант.
Вы владеете легкими и средними доспехами, а также короткими мечами, длинными мечами, двуручными мечами (уже учтено).

Псионика гитьянки.
Вы знаете заговор волшебная рука [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.
Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание прыжок [jump] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.
Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание туманный шаг [misty step], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.
Интеллект - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

Цитра Мак-Фуирмид
Вы можете действием сыграть на инструменте и наложить одно из его заклинаний. После того как инструмент использован для наложения заклинания, он не может повторно накладывать это заклинание до следующего рассвета. Заклинания используют вашу базовую характеристику и Сл спасбросков от ваших заклинаний.
Если вы использовали инструмент для накладывания заклинания, которое делает цель очарованной при провале спасброска, цель совершает этот спасбросок с помехой. Этот эффект применяется вне зависимости от того, использовали ли вы инструмент в качестве источника заклинания или в качестве заклинательной фокусировки.

Заклинания- Защита от добра и зла, левитация, невидимость, полёт, дубовая кора, лечение ран,туманное облако

сокровища

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Бард

класс заклинателя

Харизма	15	+7
базовая характеристика	Сл спасения	бонус атаки заклинанием

0 заговоры

- Свет [Light]
- Починка [Mending]
- Сообщение [Message]

уровень заклинаний

кол-во ячеек: 4 — потрачено ячеек

1

подготовлено — название заклинания

- Диссонирующий шёпот[Dissonant Whispers]
- Огонь фей [Faerie Fire]
- Падение пёрышком [Feather Fall]
- Скороход [Longstrider]
- Усыпление [Sleep]

2 3

- Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]
- Дребезги [Shatter]

3 3

- Подсматривание [Clairvoyance]
- Послание [Sending]

4 3

- Принуждение [Compulsion]
- Переносящая дверь [Dimension Door]

5 1

- Удержание чудовища [Hold Monster]

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.